



LIVRET DE CAMPAGNE

APERÇU

Le mode solo de Lords of Hellas vous plonge au cœur de la légendaire invasion perse. Au cours du premier acte, votre tâche consiste à rassembler autant d'alliés et de troupes que possible, tout en arrêtant l'avant-garde de Xerxès. Pendant le second acte, l'empereur perse lui-même arrive en Grèce, à la tête de la plus grande armée du Monde Ancien. Afin de l'emporter, vous allez devoir faire preuve de ruse et de stratégie, tout en utilisant au mieux les ressources rassemblées lors de l'acte I.

Cette variante en solitaire utilise un plateau spécial qui se trouve au dos du plateau standard. Il comporte des flèches de déplacement pour les monstres, ainsi qu'une piste indiquant l'attitude de la population de chaque Territoire.

Chaque partie fait appel à différents monstres et quêtes générés semi aléatoirement, ainsi qu'à des scripts déclenchés par les actions du joueur.



RÈGLES GÉNÉRALES

MISE EN PLACE

1. Placez 3 **Monuments** entièrement construits (Zeus, Athéna et Hermès) dans les emplacements indiqués sur le plateau. Placez les 3 **Artéfacts Divins** (Tonnerre de Zeus, Cheveche d'Athéna et Bottes d'Hermès) à côté du plateau.
2. Placez l'**Oracle de Delphes** en Phocide.
3. Placez 6 **Temples** dans les emplacements prévus sur le plateau.
4. Prenez les cartes munies du symbole 1 joueur dans les paquets suivants : **Artéfact**, **Bénédiction** et **Combat**.



Remisez les autres cartes de ces paquets dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées dans le mode solo.

5. Prenez les **cartes Quête** dans le **paquet Événement** (remisez la carte Capturer le Taureau Crétois, qui n'est pas utilisée dans le mode solo) et placez-les à côté du plateau avec leur **pion Quête** correspondant.
6. Placez les figurines des **Monstres** et leurs **fiches** à côté du plateau. Remisez la Chimère, qui n'est pas utilisée dans le mode solo. Placez les **pions Dégât** et le **dé de Monstre** à proximité, puis le paquet **Attaque de Monstre** sur son emplacement du plateau.
7. Prenez la **fiche de Héros** d'Achille et placez-la devant vous. Insérez un anneau bleu sur le socle de sa figurine. Prenez les **Hoplites**, les **Prêtres** et les **marqueurs de Contrôle** bleus, ainsi que 3 pions **Caractéristique**.
8. Placez tous les **Hoplites**, les **Prêtres** et les **marqueurs de Contrôle** jaunes à côté du plateau : ils représenteront vos **Alliés** au cours de la partie.
9. Les **Hoplites** et les **marqueurs de Contrôle** verts représentent les forces perses et les **Régions** dont elles s'emparent. Placez-les à côté du plateau. Les **Prêtres** verts représentent les **Espions** de Xerxès.
10. Placez la **fiche des Forces Perses** à côté du plateau. Positionnez un **marqueur de Contrôle** vert sur la première case de la **piste d'Invasion** au bas de la fiche et un second sur la première case de la **piste de Mobilisation**. Placez 4 **Espions** sur la **piste de Stratégie** de Xerxès de façon à ce qu'ils occupent les cases 2 à 5 (la première demeurant vide).
11. Prenez les 24 pions **Action Utilisée**, mélangez-les et placez-les en une pile à côté de plateau, face cachée (de façon à ne pas voir leur numéro). Cette pile va diminuer au cours de la partie chaque fois qu'une **action spéciale** sera effectuée et sert à représenter l'écoulement du temps.

Les pions **Action Utilisée** ne doivent jamais être remis dans la pile.

12. Placez chaque **pion Gloire** sur sa couleur respective de la **piste d'Attitude de la Population** au bas du plateau, dans sa case « **Neutre** ».

Les éléments restants ne sont pas utilisés dans le mode solo :

- Les **cartes Événement** (à l'exception des **Quêtes** sélectionnées plus haut)
- La Chimère (et sa **fiche de Monstre**)
- Les figurines de Persée, Héraclès et Hélène, ainsi que leurs **fiches de Héros** et pions respectifs
- Les **Hoplites**, **Prêtres** et **marqueurs de Contrôle** rouges
- Les **cartes Temple** et la **carte Activation de Monument**

TYPES D'ARMÉES



Dans ce mode de jeu, trois couleurs d'Armées et de marqueurs de Contrôle seront représentées sur le plateau.

Le bleu représente **Sparte** et vos troupes les plus loyales. En conséquence, les **Régions** bleues désignent les endroits où le peuple vous est le plus fidèle et vous soutiendra quoi qu'il arrive. Dans ce mode, vous utiliserez également les **Prêtres** bleus (et seulement les bleus) pour les envoyer sur des **Monuments**.

Le jaune représente vos **Alliés**. Ces forces sont envoyées par les cités-états grecques pour vous soutenir dans votre combat contre Xerxès. Bien qu'ils soient aussi valeureux au combat que vos propres troupes, vous vous apercevrez que leur loyauté n'est pas sans limites et qu'ils désertent parfois vos rangs pour diverses raisons. Vous les commandez comme s'il s'agissait de vos troupes. Il en va de même pour les **Régions** jaunes. Elles reconnaissent votre autorité : elles vous soutiendront tant qu'elles ont intérêt à le faire et tant qu'elles demeureront persuadées que vous pouvez vaincre les Perses.

Quand vous prenez le contrôle d'une **Région** dans un **Territoire** où l'**Attitude de la Population** envers vous n'est pas **Loyale**, vous devez la marquer en jaune ! Vous ne pouvez utiliser des **marqueurs de Contrôle** bleus que dans des **Régions** situées dans un **Territoire** où l'**Attitude de la Population** est **Loyale** envers vous.

Le vert représente les forces perses. Indiquez les **Régions** contrôlées par l'envahisseur avec des **marqueurs de Contrôle** verts. L'armée perse est innombrable et, pour la représenter, chaque **Hoplite** vert est deux fois plus puissant que les vôtres (il possède une Force de 2 et compte comme ayant une valeur de 2 quand on le compare à la **Force de Population** de n'importe quelle **Région** du plateau). Comme mentionné plus haut, les **Prêtres** verts représentent les **Espions** et les informateurs à la solde de Xerxès.

SÉQUENCE DU TOUR

Le mode solo se joue en **tours**, chacun divisé en 2 **phases**.

1. Phase du Joueur

2. Phase d'Événement

Pendant la **phase du Joueur**, vous pourrez effectuer jusqu'à 4 **actions standard**, comme dans le mode normal (**Déplacement des Hoplites**, **Déplacement du Héros**, **Adoration** et **Utilisation d'Artéfacts**). Une fois vos **actions standard** résolues, vous devez effectuer une **action spéciale**. Ensuite, passez à la **phase d'Événement**. Certains **Scripts** pourront déclencher des phases de jeu secondaires, telles que la **phase des Monstres** ou la **phase d'Espionnage**.

ACTIONS SPÉCIALES

Dans ce mode de jeu, vous avez accès à 6 des 7 **actions spéciales** du jeu normal. Indiquez chaque **action spéciale** effectuée avec un **pion Action Utilisée**. La septième **action spéciale**, **Construction de Monument**, n'est pas utilisée, car tous les **Monuments** sont déjà construits au début du jeu. Une nouvelle action spéciale, « **Passer** », la remplace (voir plus bas).

Les autres actions fonctionnent comme dans le jeu normal, avec les exceptions suivantes :

- **Recrutement** – Cette **action spéciale** vous permet d'acquérir moins de **Hoplites** qu'à l'accoutumée : seulement 1 par **Cité** et 2 à **Sparte**. La couleur de la figurine recrutée dépend de celle du **marqueur de Contrôle** de la **Région** (jaune pour les **Hoplites** recrutés dans une **Région Alliée**, bleue pour ceux recrutés dans une **Région Loyale**). Ce point s'applique à tous les effets qui permettent d'obtenir des troupes, à l'exception de l'**action spéciale : Préparation**.
- **Construction de Temple** – Fonctionne comme dans le jeu normal. Vous pouvez ériger des **Temples** à la fois dans les **Régions** que vous contrôlez (**marqueurs de Contrôle** bleus) et dans celles de vos **Alliés** (**marqueurs de Contrôle** jaunes). La **donne de Bénédiction** n'étant pas disponible dans le mode solo, une **action spéciale : Construction de Temple** ne peut pas déclencher de **donne**. Au lieu de cela, les **Bénédictions** sont obtenues en tuant des **Monstres**.

N'oubliez pas que si vous construisez un **Temple** dans une **Région Alliée** (**marqueur de Contrôle** jaune), le **Prêtre** que vous obtenez est quand même bleu.

- **Chasse** – Fonctionne comme dans le jeu normal à une exception près : pendant l'étape d'attaque du **Monstre**, piochez simplement la première carte du paquet **Attaque de Monstre**, car vous n'avez pas d'adversaire qui peut choisir quelle carte jouer sur les deux piochées.
- **Usurpation** – Vous pouvez effectuer une **Usurpation** comme dans le jeu normal. Vous devez pour cela posséder le **pion Gloire** approprié : il représente l'**attitude** de la populace à l'égard de votre **Héros** et de son combat contre Xerxès. Les règles permettant de gérer ces pions et de déterminer la disposition de la population grecque sont détaillées plus loin (voir **Attitude de la Population**). Vous ne pouvez pas effectuer d'**Usurpation** dans le **Territoire** le plus au nord (frontières rouges).
- **Marche** – Fonctionne comme dans le jeu normal.
- **Préparation** – Fonctionne comme dans le jeu normal, mais si vous décidez de **recruter** des **Hoplites** à l'aide de cette **action spéciale**, vous ne pouvez obtenir que des **Hoplites Alliés** (jaunes).
- **Passer** – Retirez tous les **pions Action Utilisée** de votre **fiche de Héros**. Chargez vos **Artéfacts** et passez à la **phase d'Événement**. Après avoir **Passé**, ne retirez PAS les **Prêtres** placés sur des **Monuments**. Vous ne recevez pas non plus de nouveaux **Prêtres** en fonction des **Temples** que vous contrôlez. Avant de résoudre votre action **Passer**, prenez un **pion Action Utilisée** dans la pile, comme pour toutes les autres **actions spéciales** (voir ci-après).

N'oubliez pas que tout **pion Action Utilisée** retiré de votre **fiche de Héros** ne retourne pas dans la pile et ne sert plus de la partie.

PHASE D'ÉVÉNEMENT

Après avoir effectué une **action spéciale**, passez à la **phase d'Événement**. Afin de déterminer ce qui se passe en Grèce, retournez le **pion Action Utilisée** que vous avez posé en dernier sur une de vos **actions spéciales**. Si votre dernière **action spéciale** était « **Passer** » et que tous les **pions Action Utilisée** ont été retirés, prenez à la place un pion de la pile et retournez-le. Il est ensuite défaussé comme les autres.

Consultez le numéro indiqué sur la face révélée du **pion Action Utilisée** et lisez le **Script** correspondant dans le **Livre des Scripts** de l'**acte** en cours (voir **Acte I**, p.6 et **Acte II**, p.9). Appliquez toutes les règles indiquées dans le **Script** et vérifiez si vous remplissez ou non les conditions pour terminer l'**acte** en cours. Si ce n'est pas le cas, commencez un nouveau tour.

DÉ DE MONSTRE

Près de la moitié des **Scripts** vous demanderont de résoudre une **phase des Monstres**. Pendant cette phase, lancez un **dé de Monstre** pour chaque **Monstre** en jeu, dans l'ordre croissant des **Régions**, indiqué par le plateau. La résolution du résultat obtenu diffère légèrement de celle du jeu normal.

- – Ce résultat indique que le **Monstre** terrorise la population environnante qui reproche ensuite au **Héros** de ne pas être intervenu. L'**Attitude de la Population** de tout le **Territoire** chute de 1 (voir **Attitude de la Population**, ci-dessous).
- – Le **Monstre** affronte la milice locale et tue un **Hoplite**. Si aucun **Hoplite** n'occupe la **Région**, le **Monstre** effectue un **Déplacement**.
- – Le **Monstre** effectue un **Déplacement** vers le **Monument** en suivant les flèches indiquées sur le plateau. S'il se trouve déjà sur l'emplacement du **Monument**, il détruit un niveau de ce dernier au lieu de se déplacer.
- – Le **Monstre** résout les deux résultats. Il attaque d'abord un **Hoplite** avant de se déplacer. Il ne peut cependant pas se déplacer deux fois, dans l'éventualité où aucun **Hoplite** ne se trouve dans sa **Région** de départ.

DESTRUCTION DE MONUMENT

Dans ce mode de jeu, les **Monstres** vont tenter de détruire les **Monuments** des dieux présents sur le plateau. Quand un **Monstre** atteint sa cible, il ne se déplace plus et détruit un niveau du **Monument** chaque fois qu'il devrait se déplacer. Vous perdez immédiatement la partie si un **Monument** est entièrement détruit.

ATTITUDE DE LA POPULATION

Pendant la partie, la disposition des citoyens grecs va évoluer en fonction de vos actions et des événements qui se produisent. L'**Attitude** actuelle est représentée par le **pion Gloire** sur la **piste d'Attitude de la Population**. Tous les habitants d'un **Territoire** donné affichent l'un des quatre comportements suivants :

- **Hostile** – La pire **attitude** possible avant qu'un cité grecque ne déclare son allégeance à Xerxès. Une **Attitude Hostile** augmente la **Force de Population** de 2 et ajoute 2 à la **Force d'Armée** Perse dans chaque **Bataille** qui se déroule dans ce **Territoire**, ce qui rend les **Régions** qui s'y trouvent beaucoup plus difficiles à soumettre.
- **Méfiant** – Les gens se méfient et ne savent pas trop quoi penser de vous. Vous devez faire face à une opposition affirmée. Une **Attitude Méfiant** augmente la **Force de Population** de 1 et ajoute 1 à la **Force d'Armée** Perse dans chaque **Bataille** qui se déroule dans ce **Territoire**.
- **Neutre** – Les gens n'ont pas vraiment d'avis à votre sujet et sont prêts à combattre les Perses de leur côté.
- **Loyale** – Cette **attitude** n'est possible que si vous possédez le **pion Gloire** associé à ce **Territoire**. Ses habitants sont loyaux envers vous et vous soutiennent. Vous pouvez effectuer une **Usurpation** dans n'importe quelle **Région** de ce **Territoire** et lorsque vous prenez le contrôle d'une **Région** dans ce **Territoire**, vous y placez un **marqueur de Contrôle** bleu.

Notez que le niveau d'**Attitude de la Population** n'affecte pas la **Force de Population** lorsque vous résolvez une attaque des Perses.

Le **pion Gloire** qui représente le niveau d'**Attitude** va être déplacé en fonction de vos actions. Chaque fois que vous accomplissez une **Quête** ou que vous tuez un **Monstre**, déplacez le pion vers le **Neutre**. S'il s'y trouve déjà, vous gagnez le **pion Gloire** en le retirant de la **piste d'Attitude de la Population**. Si vous possédez déjà le **pion Gloire** de cette couleur, vous pouvez remplacer tous les **marqueurs de Contrôle** jaunes présents dans la **Région** par des bleus.

Attitude de la Population					
NEUTRE					
MÉFIANTE					
HOSTILE					

L'**Attitude de la Population** se dégrade généralement suite aux exactions des **Monstres** (elle baisse de 1 chaque fois qu'un **Monstre** terrorise une **Région**) et aux interventions des Perses. Si le pion a déjà atteint la position « **Hostile** » et qu'il devait baisser à nouveau, retirez à la place tous les **marqueurs de Contrôle** jaunes de toutes les **Régions** de ce **Territoire**.

BATAILLES

Dans ce mode de jeu, vous devrez régulièrement affronter les envahisseurs perses. Les **Batailles** sont résolues de la même façon que dans le jeu normal, mais il existe quelques différences dues à l'absence d'adversaire humain.

Une **Bataille** a lieu chaque fois que vos **Hoplites** se retrouvent dans une **Région** occupée par des **Hoplites** Perses OU par un de leurs **marqueurs de Contrôle**. Cela peut se produire suite à un mouvement de l'**Armée** Perse ou parce que vous êtes entré dans une de leurs **Régions**. Si plusieurs **Batailles** se déroulent simultanément, résolvez-les dans l'ordre croissant des numéros de **Région** sur le plateau.

Une fois que la **Bataille** commence, commencez par déterminer votre **Force d'Armée** : chaque **Hoplite** vaut 1, et s'ajoute à tout bonus de **Retranchement** du défenseur ou règle spéciale de **Héros**. La **Force d'Armée** des Perses varie si vous les affrontez sur un champ de bataille ou si vous envahissez un **Territoire** qu'ils ont conquis (une **Région** contenant un **marqueur de Contrôle** vert).

- Si des **Hoplites** verts se trouvent dans la **Région**, chacun ajoute 2 à la **Force d'Armée** Perse.
- Si la **Région** contient un **marqueur de Contrôle** vert, Xerxès a déjà soumis la population locale, qui vous combattra farouchement. La **Force d'Armée** adverse est déterminée par un chiffre compris entre 1 et 10, indiqué par la **piste d'Invasion** Perse.

Vous pouvez ensuite jouer des **cartes Combat** de votre main. Assurez-vous que le nombre de **symboles de Perte** ne dépasse pas celui de vos **Hoplites** dans la **Bataille**. Les effets des cartes s'appliquent normalement, bien que certaines puissent se voir adaptées au mode solo (voir **Cartes Combat**, plus loin). Une fois vos cartes jouées, piochez et révélez autant de **cartes Combat** adverses que la **valeur de Stratégie** des forces perses. Choisissez la carte dotée de la plus haute puissance, ignorez toute règle spéciale et ajoutez sa valeur à la **Force d'Armée** Perse.

En résumé, suivez la formule suivante :

- **VOTRE FORCE D'ARMÉE** = 1 (par **Hoplite**) + X (capacités spéciales, **Retranchement**) + total de la puissance de toutes les **cartes Combat** jouées, en appliquant leurs effets respectifs.
- **FORCE D'ARMÉE PERSE** = 2 (par **Hoplite**) ou X (valeur de la **piste d'Invasion**) si la **Région** contient un **marqueur de Contrôle** vert + puissance de la **carte Combat** la plus forte (ignorez les effets et les **symboles de Perte**).

ISSUE DE LA BATAILLE ET PERTES

Le camp disposant de la plus haute **Force d'Armée** l'emporte. En cas d'égalité, la victoire revient au défenseur.

Vous perdez autant de **Hoplites** que le nombre de **symboles de Perte** indiqué sur toutes les **cartes Combat** que vous avez jouées pendant la **Bataille**. Ajoutez une **Perte** supplémentaire si vous avez perdu la **Bataille**.

Si vous perdez, vous devez également vous replier dans une **Région** adjacente, mais vous ne pouvez pas aller dans une **Région** occupée par des **Hoplites** Perses ou contenant un **marqueur de Contrôle** vert. Si vous ne pouvez pas vous replier, vous perdez tous les **Hoplites** de cette **Armée**.

La résolution des **Pertes** Perses dépend de l'**acte** pendant lequel a eu lieu la **Bataille** :

- **Acte I** – chaque victoire face à l'**Avant-garde** Perse réduit leur nombre de figurines de 1 et les force à se replier d'une **Région** en suivant la séquence ci-dessous :



Si le nombre des Perses tombe à 0 ou si leur **Armée** ne peut plus se replier (ils ont été vaincus en Chalcidique), retirez toutes les figurines Perses restant sur le plateau et passez à l'**acte II**.

- **Acte II** – Une victoire sur l'**Armée** Perse vous permet de retirer de cette **Région** soit tous les **Hoplites** verts, soit le **marqueur de Contrôle** vert. Déplacez également le **marqueur de Victoire** de 1 case vers le 0 (ce marqueur est placé sur la **piste d'Invasion** Perse au début de l'**acte II**).

MONSTRES

Les **Monstres** n'affectent jamais les unités Perses ou leurs **marqueurs de Contrôle**. Tuer un **Monstre** vous donne la possibilité de piocher 2 **Bénédictions** et d'en conserver 1 et permet d'améliorer l'**Attitude de la Population** à votre égard en avançant le pion sur la **piste d'Attitude de la Population** de 1 case.

Dans ce mode de jeu, ignorez les règles détaillées d'**Attaque de Région** des **Monstres**. Au lieu de cela, chaque **Monstre** qui attaque une **Région** tue simplement 1 **Hoplite Loyal** ou **Allié**.

QUÊTES

Les **Quêtes** ne peuvent être accomplies que pendant l'**acte I** et vous ignorez toutes les récompenses qu'elles devraient normalement rapporter. Accomplir une **Quête** vous permet de piocher 2 **Artéfacts** et d'en conserver 1 en tant que récompense. Les **Quêtes** réussies vous permettent également d'améliorer l'**Attitude de la Population** à votre égard en avançant le pion sur la **piste d'Attitude de la Population** de 1 case. Gardez à l'esprit que les **Quêtes** inachevées à la fin de l'**acte I** auront des répercussions négatives dans la dernière partie du jeu.

ARTÉFACTS

Certains **Artéfacts** ne sont pas utilisables dans le mode solo, mais les trois **Artéfacts Divins** le sont. Pour les obtenir, vous devez prendre le contrôle de la **Région** qui contient le **Monument** correspondant. Leurs effets s'appliquent normalement. Les **Artéfacts** suivants peuvent être obtenus en accomplissant des **Quêtes** : Ambrosie, Flèche d'Apollon, Fil d'Arianne, Œil des Grées, Trompette de PHEME, Harpe et Corne d'Abondance. Les **Artéfacts** sont chargés lorsque vous effectuez une **action spéciale** : **Passer**.

CARTES COMBAT

Dans ce mode de jeu, les effets de certaines **cartes Combat** se trouvent modifiés.

- **Attaque de Flanc** – quand vous attaquez une **Région** contrôlée par les Perses, leur nombre de figurines correspond à la valeur de la **piste d'Invasion**, divisée par deux, arrondie au supérieur. Par exemple, une valeur de 7 correspond à 4 **Hoplites**.
- **Manœuvre Tactique** – la valeur de **Commandement** de Xerxès est indiquée par la **piste de Stratégie** (plus le plateau va contenir d'**Espions**, plus cette valeur va être élevée).

PROLOGUE – PRÉPARATIONS

1. Placez 2 **Hoplites** Perses dans la **Région** de Chalcidique.
2. Placez les **marqueurs** des **pistes d'Invasion** et de **Mobilisation** Perses sur leur première case.
3. Placez un **marqueur de Contrôle** en Laconie et un jaune en Messénie.
4. Placez votre **Héros** en Laconie, accompagné de 2 **Hoplites** bleus (représentant ses soldats spartiates).
5. Piochez 1 **carte Combat**.

Piochez à présent 2 **pions Action Utilisée** et comparez leur valeur à la table A ci-contre afin de déterminer quels **Monstres** placer sur le plateau. Si la seconde valeur indique le même **Monstre**, ajoutez à la place un **Hoplite** Perse en Chalcidique.

Piochez ensuite 3 **pions Action Utilisée** de plus. Comparez leurs valeurs à la table B ci-contre afin de déterminer quelles **Quêtes** seront disponibles lors de cette partie. Placez les **pions Quête** correspondants. Si la deuxième ou la troisième valeur indique la même **Quête**, ajoutez à la place 1 **Hoplite** à l'**Avant-garde** Perse pour chaque résultat en double.

Tous les **pions Action Utilisée** piochés pendant le prologue sont retirés de la partie.

TABLE « A » - MONSTRES ALÉATOIRES	
1-2	Sphinx (Épire)
3-4	Minotaure (Crète)
5-6	Cyclope (Arcadie)
7-8	Méduse (Messénie)
9-10	Hydre (Laconie)
11-12	Cerbère (Phocide)
13-14	Minotaure (Chalcidique)
15-16	Cyclope (Béotie)
17-18	Sphinx (Locride)
19-20	Cerbère (Achaïe)
21-22	Méduse (Élide)
23-24	Hydre (Argolide)

A MARQUEUR DE MOBILISATION

C MARQUEUR D'INVASION

B ESPIONS DE XERXÈS

D MARQUEUR DE VICTOIRE (ACTE II)



TABLE « B » - QUÊTES ALÉATOIRES	
1-3	Sauver Prométhée – Macédoine Prométhée, emprisonné et torturé au septentrion, témoigne du terrible jugement de Zeus pour le don que le Titan a offert à l'humanité. Prométhée demeure cependant un symbole d'espoir et de sacrifice pour de nombreux Grecs. Il est difficile de prévoir le sort que les Perses réserveraient au Titan enchaîné s'ils venaient à le découvrir.
4-6	Les Bœufs de Géryon – Béotie Pour une vaste armée, la famine représente une menace plus grande que l'ennemi lui-même. Nous pourrions assurer un ravitaillement constant en déplaçant le troupeau des énormes bœufs de Géryon vers l'intérieur des terres du Péloponnèse, où il sera à l'abri des raids perses. Nous pourrions ainsi constituer des réserves en vue des longs mois de campagne qui s'annoncent. Géryon ne va probablement pas apprécier mais, en temps de guerre, chacun doit être prêt à faire des sacrifices.
7-9	Aider Atlas – Messénie Il semblerait que ces chiens de Perses aient trouvé un moyen d'empoisonner le Titan qui porte le poids du monde sur ses épaules, Atlas lui-même. S'ils parviennent à mettre leur plan à exécution, les cités grecques courent un grave danger.
10-12	À la Recherche de la Toison d'Or – Acarnanie L'Empire Perse combat non seulement à l'aide de ses armées, mais également grâce à son immense richesse, que Xerxès dispense pour garder les gens à sa botte. Si nous parvenions à trouver la légendaire Toison d'Or, nous pourrions nous montrer aussi généreux que lui.
13-15	Tuer les Oiseaux de Stymphale – Corinthie Les oiseaux mangeurs d'hommes de Stymphale terrorisent la Corinthie et les régions avoisinantes, s'attaquant aux adultes aussi bien qu'aux enfants. Notre peuple demande protection et, si nous nous révélons incapables de la lui fournir, il risque de se détourner de nous.
16-18	La Reine des Amazones – Chalcidique Jusqu'à récemment, les Amazones ne faisaient que peu de cas de notre conflit contre l'Empire Perse. Mais à présent que l'ennemi est à leur porte, certaines tribus se sont soulevées contre leur reine. Si nous ne l'aidons pas, qui sait vers qui elle risque de se tourner ?
19-21	Nettoyer les Écuries d'Augias – Élide Augias, roi d'Élide, est prêt à nous soutenir si nous parvenons à nettoyer ses légendaires étables, négligées depuis des décennies. Gagner un allié précieux contre quelques pelletées de fumier m'apparaît comme une bonne aubaine. Après tout, ne dit-on pas qu'un bon chef doit savoir se salir les mains ?
22-24	La Chasse de Calydon – Étolie Céné, roi de Calydon, pense que l'invasion perse est un châtiment envoyé par les dieux pour avoir transgressé leurs lois. Afin de les apaiser, il prévoit de leur offrir le légendaire Sanglier de Calydon. Céné n'est sans doute qu'un illuminé, mais qui sait ? Peut-être les dieux sont-ils en colère ? Gagner leur soutien ne peut pas faire de mal.

ACTE I

Comme nous le craignons, les premières forces perses ont traversé les montagnes et pénètrent en Macédoine. Même si certains les ont prises pour l'armée de Xerxès, nous n'avons pour l'instant affaire qu'à une avant-garde chargée de préparer le terrain en vue de l'invasion et de rassembler des informations.

Il n'aura pas fallu longtemps aux éclaireurs perses pour découvrir à quel point nous étions divisés. Xerxès a bien l'intention d'utiliser cette information à son avantage et il a envoyé des dizaines d'espions et d'agitateurs dans le pays. Il a également chargé ses troupes d'une mission spéciale : elles doivent se rendre en Phocide pour y détruire l'Oracle de Delphes, symbole d'unité et de tradition pour tous les Grecs.

MOBILISATION

Chaque fois qu'un **Script** indique une valeur de **Mobilisation**, déplacez le **marqueur de Mobilisation** du même nombre de cases vers la droite. Quand il atteint la case « **Marche** », déplacez toute l'**Avant-garde** Perse selon la séquence suivante : Chalcidique -> Macédoine -> Thessalie -> Locride -> Phocide. Remplacez ensuite le **marqueur de Mobilisation** au départ de la **piste de Mobilisation**.



LIVRES DES SCRIPTS (ACTE I)

Vous trouverez ci-dessous une liste des divers scénarios possibles pour l'**acte I**. Lorsque vous appliquez un **Script**, appliquez chaque effet en partant du haut.

1. Les envahisseurs perses ont passé un accord avec les tribus montagnardes du nord de la Macédoine. Ils ont appris que le chemin le plus court et le plus sûr passait par les montagnes. Ils peuvent à présent recevoir des renforts plus facilement.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau contient moins de 3 **Hoplites**, elle reçoit une figurine supplémentaire en renfort. Sinon, déplacez le **marqueur de Mobilisation** de 1 case supplémentaire.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

2. L'Oracle Épirote de Dodone a attiré un visiteur inattendu. Un Sphinx terrorise les voyageurs et massacre quiconque se révèle incapable de résoudre ses énigmes. Sa soif de connaissance pourrait bien le pousser à s'aventurer plus avant dans les territoires grecs.

- ▶ Placez le Sphinx sur le plateau (en Épire). Si le Sphinx est déjà présent ou qu'il a déjà été vaincu, effectuez une **phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

3. Xerxès a envoyé ses diplomates convaincre les Athéniens de se soumettre. La mission s'est soldée par un échec, mais certains des émissaires se sont mystérieusement volatilisés dans la cité...

- ▶ Placez 1 **Espion** en Attique.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

4. Quelqu'un a aidé le légendaire Minotaure crétois à s'échapper de sa prison. La bête déchaînée a massacré le roi Minos et saccagé son palais.

- ▶ Placez le Minotaure sur le plateau (en Crète). Si le Minotaure est déjà présent ou qu'il a déjà été vaincu, effectuez une **Phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

5. Les Perses n'ont aucun scrupule à employer des esclaves au combat. S'ils se retrouvent acculés, ils n'hésiteront pas à envoyer leurs nombreux captifs grecs au front. L'idée d'avoir à combattre ses propres compatriotes est terrifiante.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau contient moins de 3 **Hoplites**, elle reçoit une figurine supplémentaire en renfort. Sinon, déplacez le **marqueur de Mobilisation** de 1 case supplémentaire.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

6. Les dernières nouvelles sont inquiétantes. Les Perses s'attaquent à nos grands monuments pour les remplacer par des statues de Xerxès le Conquérant.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau se trouve en Thessalie ou en Locride, détruisez un niveau du **Monument** de Zeus.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

7. Les rapports des espions indiquent que Xerxès a récemment fait appel à des mercenaires venus d'Afrique du Nord. Si sa conquête de la Grèce ne se déroule pas comme prévu, il n'hésitera pas à les déployer contre nous.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau contient moins de 4 **Hoplites**, elle reçoit une figurine supplémentaire en renfort. Sinon, déplacez le **marqueur de Mobilisation** de 1 case supplémentaire.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

8. Les Perses ont recours à une terrible torture appelée « scaphisme ». Ils enferment leurs prisonniers, à l'exception de la tête, des mains et des pieds, dans des sortes de tonneaux et les couvrent de lait et de miel pour attirer insectes et vermine. Les victimes sont alors lentement dévorées ou pourrissent vivantes. Cette pratique terrorise tellement la population qu'elle n'ose même plus prononcer votre nom.

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans les deux **Territoires** du nord du plateau (frontières rouges et jaunes).
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

9. Des assassins portant des masques d'or se sont glissés jusque dans votre tente. Vous êtes parvenu à les repousser, mais vous avez été blessé. Vous lancez une enquête et ne tardez pas à découvrir qu'ils sont entrés dans le camp grâce à l'aide d'autochtones ralliés à leur cause.

- ▶ Votre **Héros** subit 1 **Blessure** s'il se trouve sur un **Territoire** où l'**Attitude** est **Méfiant** ou 2 **Blessures** si elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

10. Des pêcheurs ont repéré un étrange navire perse dans les eaux de la baie de Messiniakos. Peu après, une Hydre gigantesque a jailli des flots pour se diriger vers la fidèle cité de Sparte. Coïncidence ?

- ▶ Placez l'Hydre sur le plateau (en Laconie). Si l'Hydre est déjà présente ou qu'elle a déjà été vaincue, effectuez une **phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

11. Les Perses peuvent facilement s'infiltrer via la côte occidentale. Vous avez posté des trirèmes et des sentinelles pour surveiller le rivage, mais il est impossible de garder chaque crique et chaque plage.

- ▶ Placez un **Espion** en Eubée.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

12. Certains de nos alliés perdent courage à l'approche de l'ennemi. Afin d'empêcher une vague de désertion, vous demandez à vos vétérans les plus loyaux de surveiller les troupes.

- ▶ Perdez la moitié (arrondie au supérieur) de vos **Hoplites Alliés** (jaunes) dans chaque **Région** dans laquelle vous ne possédez aucun **Hoplite Loyal** (bleu).
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +0
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

13. Un général perse a marié ses officiers aux filles des maisons nobles dans les territoires occupés. Il est peu probable que leurs familles continuent à vous soutenir.

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans les deux **Territoires** du nord du plateau (frontières rouges et jaunes).
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

14. Les voyageurs prétendent que les Perses auraient construit un gigantesque pont flottant dans le détroit du Bosphore. De nouvelles légions perses sont sûrement en chemin.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau contient moins de 4 **Hoplites**, elle reçoit une figurine supplémentaire en renfort. Sinon, déplacez le **marqueur de Mobilisation** de 1 case supplémentaire.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

15. Nombre de rois et héros doutent de votre capacité à protéger le pays contre l'envahisseur perse. Certains ont même formé leurs propres armées et contestent votre légitimité.

- ▶ Perdez 2 **Hoplites** au choix dans chaque **Territoire** où l'**Attitude** est **Méfiant** et 4 dans les **Territoires** où elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +0
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

16. Une surprise attendait les citoyens de la capitale béotienne à leur réveil : on aurait dit que deux soleils se levaient de concert à l'horizon. Quelques minutes plus tard, une vague d'épouvante s'est répandue dans la cité quand les habitants ont réalisé qu'il s'agissait en fait du titanesque corps métallique du Cyclope.

- ▶ Placez le Cyclope sur le plateau (en Béotie). Si le Cyclope est déjà présent ou qu'il a déjà été vaincu, effectuez une **phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

17. Des bandes de cavaliers perses ravagent le pays et brûlent tout sur leur passage. Afin de protéger leurs propres cultures et leurs villages, de nombreuses cités rappellent les troupes qu'elles vous avaient envoyées.

- ▶ Perdez la moitié (arrondie au supérieur) de vos **Hoplites Alliés** (jaunes) dans chaque **Région** dans laquelle vous ne possédez aucun **Hoplite Loyal** (bleu).
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +0
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

18. Des agents perses ont réussi à libérer un célèbre bandit local qui attendait son exécution en Acarnanie. En retour, lui et ses hommes fournissent des informations aux Perses.

- ▶ Placez un **Espion** en Acarnanie.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

19. Une rumeur selon laquelle vous seriez tombé au combat commence à se répandre. Afin de mettre immédiatement fin à ces ragots, vous écrivez à vos généraux alliés. Hélas, avant que vos messages n'arrivent à destination, certains d'entre eux ont déjà juré fidélité à d'autres.

- ▶ Perdez le contrôle de toutes les **Régions Alliées** situées dans des **Territoires** dont l'**Attitude** est **Méfiant** ou **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

20. On dirait que quelqu'un a oublié de fermer la porte des enfers. Cerbère a été libéré et rôde dans la région.

- ▶ Placez Cerbère sur le plateau (en Béotie). Si Cerbère est déjà présent ou qu'il a déjà été vaincu, effectuez une **phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

21. Avec l'envahisseur à la porte du pays, les guerriers de talent sont devenus une denrée rare. Vous le découvrez à vos dépens après la défection d'une partie de vos troupes, corrompues par certains membres de la noblesse locale.

- ▶ Perdez 2 **Hoplites** au choix dans chaque **Territoire** où l'**Attitude** est **Méfiant** et 4 dans les **Territoires** où elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Invasion** : +0
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

22. Un étrange navire de métal a jeté l'ancre sur le rivage de l'Étolie. On dit que Méduse en serait descendue et qu'à la fois la mer et la terre auraient gelé sous ses pas.

- ▶ Placez Méduse sur le plateau (en Laconie). Si Méduse est déjà présente ou qu'elle a déjà été vaincue, effectuez une **phase des Monstres** à la place.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

23. Vos espions à Persépolis ont rapporté que Xerxès aurait fait exécuter publiquement certains de ses généraux jugés trop lents ou inefficaces. Ceux postés en Grèce vont mettre les bouchées doubles afin de ne pas le décevoir.

- ▶ Si l'**Avant-garde** Perse sur le plateau contient moins de 3 **Hoplites**, elle reçoit une figurine supplémentaire en renfort. Sinon, déplacez le **marqueur de Mobilisation** de 1 case supplémentaire.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

24. Vous auriez dû vous douter qu'il était impossible de faire confiance à un artiste ! Un célèbre poète messénien soutient ouvertement Xerxès et le règne des Perses. Il dispose hélas d'un large public et il est bien trop connu pour être éliminé.

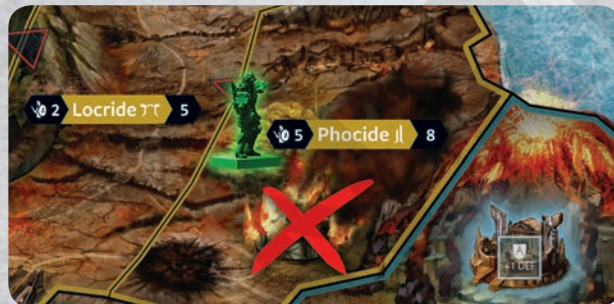
- ▶ Placez un **Espion** en Élide.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Invasion** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Non



FIN DE L'ACTE I

L'**acte I** se termine (après la **phase d'Événement**) lorsqu'une des situations suivantes se produit :

- L'**Avant-garde** Perse atteint la Phocide et détruit l'**Oracle de Delphes**, réduisant à néant le rêve d'une Grèce unie.



- Tous les **Hoplites** Perses sont retirés du plateau. Cela signifie que vous êtes parvenu à repousser la première vague de l'invasion.



- Le **marqueur d'Invasion** Perse atteint le 10, indiquant que Xerxès s'apprête à lancer un assaut à grande échelle.



CONSÉQUENCES DE L'ACTE I

Avant de commencer l'**acte II**, assurez-vous d'avoir accompli les étapes suivantes :

1. Retirez tous les **Hoplites** du plateau (qu'ils soient **Alliés**, **Loyaux** ou Perses) et retirez tous vos **Prêtres des Monuments**. Laissez en place les **marqueurs de Contrôle**, les **Monstres**, les **pions Gloire** et les **Espions**.
- 2A. Si l'**acte I** s'est terminé avec l'**Avant-garde** Perse marchant sur la Phocide, retirez l'**Oracle de Delphes** du plateau et placez 1 **Prêtre** jaune sur chaque **Monument**. Chacun d'entre eux va bloquer un emplacement et ainsi réduire le nombre de **Prêtres** bleus que vous pourrez placer.
- 2B. Si vous êtes parvenu à sauver l'**Oracle**, vous recevez 1 **Prêtre** bleu.
3. Si l'**acte I** s'est terminé sur une domination militaire des Perses (le **marqueur d'Invasion** a atteint le 10), ces derniers bénéficient de l'initiative lors de l'**acte II**. Commencez l'**acte II** par la **phase d'Événement** en piochant un nouveau **pion Action Utilisée** et en appliquant le **Script** correspondant au numéro.
4. Retirez tous les **pions Action Utilisée** de votre **fiche de Héros**.
5. Placez le **marqueur de Mobilisation** sur la première case de la **piste de Mobilisation** et un de vos **pions Contrôle** bleus, qui représentera votre **marqueur de Victoire**, sur la même case que le **marqueur d'Invasion** de la **piste d'Invasion**.
6. Vérifiez les **Quêtes** inachevées sur le plateau (y compris, éventuellement, celle en cours). Consultez le paragraphe « **Quêtes Échouées** », ci-contre, et appliquez-en les conséquences.
7. Placez un **marqueur de Contrôle** Perse en Macédoine. Retirez tous vos **marqueurs de Contrôle** situés dans toutes les **Régions du Territoire** rouge.
8. Placez un **Hoplite** jaune sur chaque **Région Alliée** (jaune).
9. Placez un **Hoplite** bleu sur chaque **Région Loyale** (bleue).
10. Si vous contrôlez la Laconie à l'aide d'un **marqueur de Contrôle** bleu, déployez-y 2 **Hoplites** au lieu de 1 seul.

QUÊTES ÉCHOUÉES

Si votre **Héros** était sur une **carte Quête** à la fin de l'**acte I**, déplacez-le dans la **Région** correspondante et retirez à la fois la **carte Quête** et le pion correspondant de la partie. La **Quête** compte comme étant réussie, mais elle n'affecte pas l'**Attitude de la Population** et ne rapporte aucune autre récompense.

Toutes les **Quêtes** échouées auront un impact négatif. Consultez les descriptions ci-dessous et appliquez les conséquences nécessaires.

- **Les Bœufs de Géryon** – Vous n'êtes pas parvenu à protéger le troupeau avant que la guerre ne s'abatte sur lui. Cela arrange l'armée perse qui s'apprête à vous envahir plus tôt que prévu. Placez le **marqueur de Mobilisation** sur la 3^e case de la **piste de Mobilisation**.
- **Aider Atlas** – Le poison des Perses court dans les veines d'Atlas, faisant tituber le Titan. Une vague de séismes ravage la Grèce. Sauver les gens prisonniers des décombres et reconstruire les murailles des cités nécessite une main-d'œuvre importante. Le recrutement des troupes s'en ressent. Vous commencez l'**acte II** avec un **pion Action Utilisée** sur l'**action spéciale : Recrutement** de votre **fiche de Héros** (utilisez un pion retiré de la partie durant l'**acte I**).
- **Tuer les Oiseaux de Stymphale** – Les monstres ont commis un véritable massacre et le peuple doute de vous. Certains en viennent à espérer que le tyran Xerxès leur apporte la sécurité. Tous les pions de la **piste d'Attitude** baissent de 1 case.
- **Nettoyer les Écuries d'Augias** – Vous n'avez pu accéder à la requête d'Augias. En retour, il a décidé de rester neutre dans le conflit qui vous oppose à l'Empire Perse. Il observe les deux camps avec intérêt, attendant d'être certain de s'allier avec le vainqueur. Placez un **Espion** Perse en Élide. Si un **Espion** Perse s'y trouve déjà, placez un **marqueur de Contrôle** Perse à la place.
- **Chasse de Calydon** – Cénéé n'est pas parvenu à capturer le sanglier. Pire encore, des rumeurs prétendent que les dieux eux-mêmes auraient attiré l'invasion perse sur la Grèce. Des foules déchaînées assiègent les temples et les monuments. Avant que vous ne puissiez rependre le contrôle de la situation, de nombreuses statues ont été brisées ou souillées. Détruisez 1 Niveau de chaque **Monument** en jeu, sauf leur base.
- **La Reine des Amazones** – Les agitateurs perses se sont montrés maîtres dans l'art de retourner les Amazones contre leur reine. Elle a été déchue et, peu après, Xerxès s'est emparée de toute la Chalcidique sans coup férir. Placez un **marqueur de Contrôle** Perse dans cette **Région**.
- **À la Recherche de la Toison d'Or** – Les Perses se sont offert le soutien de nombreuses cités à grands coups de cadeaux mirobolants et de pots-de-vin astronomiques. Ces cités ont amené à Xerxès une flotte assez vaste pour couvrir la mer tout entière. Vos unités ne peuvent pas emprunter de **Voies Maritimes** à l'exception des suivantes : Béotie-Eubée, Crète-Argolide.
- **Sauver Prométhée** – Quand Xerxès a découvert Prométhée, il a utilisé tout le savoir des sages perses pour le libérer. Il a alors convaincu le Titan qu'en le laissant emprisonné si longtemps, les Grecs s'étaient montrés ingrats et qu'ils n'étaient pas dignes du don qu'il leur avait fait. Prométhée est revenu en Grèce, avide de vengeance. Vous avez dû l'affronter en duel. Vous l'avez vaincu, mais vous avez été gravement blessé (subissez 2 **Blessures**).

ACTE II

La terre tremble sous les pas des soldats de la plus grande armée que la Grèce ait jamais connue. Le gros de forces perses a franchi nos frontières, mené par Xerxès en personne. Ils vont s'emparer de toutes nos provinces, une par une, à moins que nous ne trouvions un moyen de l'arrêter.

MOBILISATION PERSE

Chaque fois que l'Armée Perse avance en ayant rempli la **piste de Mobilisation**, résolvez les étapes suivantes :

1. Vérifiez chaque **Région** contrôlée par les Perses, par ordre croissant de numéro. Placez 1 **Hoplite** Perse dans chaque **Région** adjacente, à l'exception de celles qui sont déjà sous leur contrôle. Après avoir déployé toutes les unités, résolvez les **Batailles** éventuelles.



2. Les **Batailles** sont résolues en suivant les règles normales, dans chaque **Région** occupée à la fois par des **Hoplites** Perses et les vôtres. Résolvez chaque **Bataille** dans l'ordre de numéro des **Régions** indiqué sur le plateau.



3. Retirez tous vos **marqueurs de Contrôle** des **Régions** où des **Hoplites** Perses sont encore présents.
4. Si la **Force d'Armée** des Perses dans une **Région** donnée est supérieure à la **Force de Population**, retirez tous les **Hoplites** Perses et remplacez-les par un **marqueur de Contrôle** vert. Lors de la comparaison des Forces, rappelez-vous que chaque **Hoplite** Perse possède une valeur de 2.



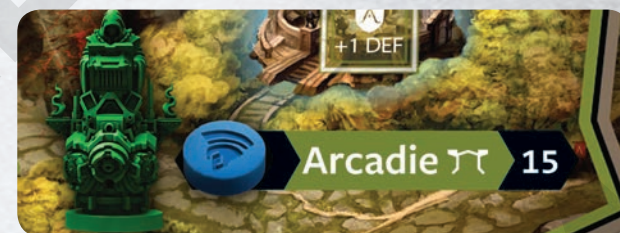
PHASE D'ESPIONNAGE

Dans ce mode de jeu, Xerxès aura régulièrement recours à ses **Espions**. Les premiers arriveront sur le plateau au cours de l'**acte I**. Jusqu'au début de l'**acte II**, ils n'auront d'autre effet que d'augmenter la valeur de **Stratégie** de Xerxès.

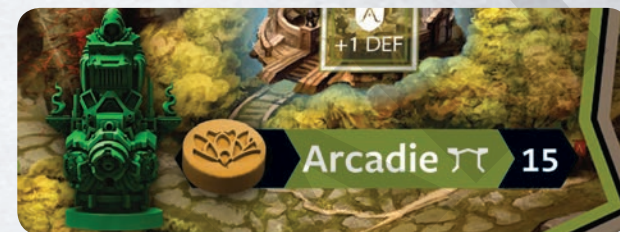
Dans la seconde partie du jeu, certains **Scripts** vous demanderont d'effectuer une **phase d'Espionnage** et d'ajouter ensuite un nouvel **Espion**.

Lors d'une **phase d'Espionnage**, vérifiez chaque **Région** contenant un **Espion** de Xerxès. En fonction de la couleur du **marqueur de Contrôle** de la **Région**, différents effets peuvent se produire :

- Si la **Région** contient un **marqueur de Contrôle** bleu (**Région Loyale**), remplacez-le par un jaune.



- Si la **Région** contient un **marqueur de Contrôle** jaune (**Région Alliée**), retirez-le. Votre **Armée** doit se replier de cette **Région**, si elle s'y trouve.



- Si la **Région** ne contient aucun **marqueur de Contrôle**, placez-y un **marqueur de Contrôle** vert. Votre **Armée** doit se replier de cette **Région**, si elle s'y trouve.



- Si la **Région** contient un **marqueur de Contrôle** vert, retirez l'**Espion** de la partie (augmentant ainsi la **valeur de Stratégie** de Xerxès de 1 de façon permanente).



RETIRER DES ESPIONS

Pendant l'**acte II**, votre **Héros** peut retirer des **Espions** Perses. Pour cela, il doit se trouver dans la même **Région** qu'un **Espion** et dépenser une **action standard** : **Déplacement du Héros** complète. S'il le fait, l'**Espion** est retiré de la **Région** et replacé sur la **piste de Stratégie** de Xerxès (sur la première case libre en partant de la droite).

LIVRE DES SCRIPTS (ACTE II)

Vous trouverez ci-dessous une liste des divers scénarios possibles pour l'**acte II**. Lorsque vous appliquez un **Script**, appliquez chaque effet en partant du haut.

1. Xerxès est loin d'être la brute sauvage que beaucoup de Grecs voient en lui. Il sait se montrer persuasif et se révèle capable de rallier certains des philosophes athéniens les plus célèbres à sa cause.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Attique.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

2. L'Empire Perse bénéficie d'une expérience de soumission des territoires conquis vieille de plusieurs siècles. Dans les provinces occupées, la noblesse locale a été rapidement remplacée ou corrompue, rendant difficiles vos demandes de soutien.

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans chaque **Territoire** contenant au moins 1 **marqueur de Contrôle** Perse.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

3. Vous comptiez sur votre connaissance du terrain pour donner un avantage à votre armée. Malheureusement, les Perses ont corrompu tellement de guides locaux que ce sont eux qui parviennent à vous surprendre par leur connaissance des chemins détournés et des ravins secrets.

- ▶ Perdez 1 **Hoplite** dans chaque **Région** des **Territoires** où l'**Attitude** est **Méfiant** et 2 dans chaque **Région** des **Territoires** où elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

4. L'Empire Perse est vaste et Xerxès livre de nombreuses guerres. S'il est persuadé que la victoire en Grèce est proche, il enverra ses troupes vers d'autres fronts.

- ▶ Si votre **marqueur de Victoire** se trouve à gauche du **marqueur d'Invasion** Perse, baissez ce dernier de 1.
- ▶ **Mobilisation** : +3
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

5. Les espions de Xerxès savent s'y prendre pour salir une réputation. Partout dans les territoires occupés, des témoins répandent de faux témoignages sur votre incompétence, votre couardise, votre penchant pour la bouteille et sur votre pratique de la magie noire.

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans chaque **Territoire** contenant au moins 1 **marqueur de Contrôle** Perse.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

6. Face à une telle adversité, le plus brave des rois finirait par renoncer. De nombreuses cités rappellent les troupes qu'elles vous avaient envoyées et préparent leur propre défense. Vos officiers les plus fidèles font de leur mieux pour arrêter cette hémorragie, mais ils ne peuvent pas être partout à la fois.

- ▶ Perdez la moitié (arrondie au supérieur) de vos **Hoplites Alliés** (jaunes) dans chaque **Région** dans laquelle vous ne possédez aucun **Hoplite Loyal** (bleu).

- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

7. Il paraît que des saboteurs envoyés par Xerxès ont traversé les montagnes jusqu'en Acarnanie. Seul le temps nous dira les dégâts qu'ils sont capables de causer.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Acarnanie.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

8. Votre quête visant à rallier les peuples de la Grèce vous expose régulièrement au danger. La cité dans laquelle vous venez d'arriver se révèle particulièrement hostile. Dès que vous en franchissez les portes, vous êtes accueilli par une pluie de pierres et d'injures. Vous repartez, blessé dans votre corps autant que dans votre orgueil.

- ▶ Votre **Héros** subit 1 **Blessure** s'il se trouve dans une **Région** dont l'**Attitude** est **Méfiant** ou 2 **Blessures** si elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

9. Des émeutes, lancées par les agitateurs à la solde de Xerxès, se propagent comme un feu de brousse. Vous recevez de vos rangs des rapports mentionnant des attaques par des troupes de paysans un peu partout dans le pays.

- ▶ Perdez 1 **Hoplite** dans chaque **Région** des **Territoires** où l'**Attitude** est **Méfiant** et 2 dans chaque **Région** des **Territoires** où elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

10. Xerxès s'est arrangé pour faire passer quelques-uns de ses espions par la mer et les a déployés sous votre nez, loin du front.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Élide.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

11. Les Perses n'ont que faire de nos dieux. Ils sont par contre intéressés par la pierre qui permet la construction de leurs ponts, tours de guet et forteresses.

- ▶ Détruisez 1 niveau du **Monument** le plus élevé dans une **Région** contrôlée par les Perses.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

12. Les troupes de Xerxès ont trouvé drôle de briser les phallus de marbre des statues de Dionysos un peu partout dans le pays. Les fermiers n'ont pas trouvé ça amusant.

- ▶ Si votre **marqueur de Victoire** se trouve à gauche du **marqueur d'Invasion** Perse, baissez ce dernier de 1.
- ▶ **Mobilisation** : +3
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

13. Il s'avère que la jeune épouse du roi d'Acarnanie est issue d'une noble famille perse. Vous êtes convaincu qu'elle est à la solde de Xerxès, mais vous ne pouvez pas vous permettre de l'éliminer.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Acarnanie.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

14. Les Grecs s'attendaient à voir les Perses piller et saccager les premières provinces conquises, mais c'était sans compter sur la sagesse de Xerxès. Au lieu de ça, il a réduit les taxes et converti de nombreux citoyens à sa cause.

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans chaque **Territoire** contenant au moins 1 **marqueur de Contrôle** Perse.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

15. L'armée perse accueille des soldats venus de nombreuses contrées lointaines. Xerxès a envoyé sa cavalerie d'archers orientaux semer la destruction partout où notre présence n'est pas suffisamment affirmée.

- ▶ Perdez 1 **Hoplite** dans chaque **Région** des **Territoires** où l'**Attitude** est **Méfiant** et 2 dans chaque **Région** des **Territoires** où elle est **Hostile**.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

16. Un mystérieux étranger encapuchonné se serait rendu en Eubée. La milice locale aurait tenté de l'appréhender, mais tous auraient été changés en pierre. Nous avons probablement affaire à un sorcier envoyé par Xerxès.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Eubée.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

17. Un vent de panique souffle sur vos troupes. Les soldats racontent d'horribles histoires à propos des Immortels, la garde personnelle de Xerxès. Les rumeurs disent qu'ils sont invulnérables et qu'ils se nourrissent de sang humain. Vous parvenez à capturer un de ces fameux Immortels et à l'exécuter publiquement, mais votre démonstration arrive un peu tard.

- ▶ Perdez la moitié (arrondie au supérieur) de vos **Hoplites Alliés** (jaunes) dans chaque **Région** dans laquelle vous ne possédez aucun **Hoplite Loyal** (bleu).
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

18. Il semblerait que les dieux eux-mêmes ne voient pas d'un bon œil la conquête de la Grèce par les Perses. Des catastrophes naturelles frappent les armées de Xerxès. Vous ne savez pas trop si vous devez vous réjouir ou avoir honte que les dieux doutent de votre victoire.

- ▶ Si votre **marqueur de Victoire** se trouve à gauche du **marqueur d'Invasion** Perse, baissez ce dernier de 1.
- ▶ **Mobilisation** : +3
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

19. Voir des marchands de grain Égyptiens dans les ports de Messénie était chose courante. Vous avez été surpris de découvrir combien d'entre eux étaient des espions à la solde des Perses.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Élide.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

20. Votre meilleur espion est récemment revenu de Persépolis porteur de nouvelles intéressantes. Mais à présent, ses concubines prétendent que son comportement est étrange. Serait-il possible qu'il soit devenu un agent double ?

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Eubée.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

21. L'avancée des Perses est ralentie par leurs récentes victoires. Leurs généraux sont trop occupés à piller et à ripailler pour surveiller vos mouvements de troupes. Vous pourriez en profiter.

- ▶ Si votre **marqueur de Victoire** se trouve à gauche du **marqueur d'Invasion** Perse, baissez ce dernier de 1.
- ▶ **Mobilisation** : +3
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

22. Une des plus célèbres oracles a prédit la victoire des Perses, et que celle-ci serait suivie d'une nouvelle ère de paix et de prospérité. Vous êtes convaincu qu'elle a été soudoyée par Xerxès.

- ▶ Effectuez une **phase d'Espionnage** et placez un **Espion** en Attique.
- ▶ **Mobilisation** : +1
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

23. La guerre a dévasté les campagnes grecques et de nombreux innocents ont perdu la vie lors des combats opposant vos soldats aux Perses. Vous avez cependant été surpris par cette délégation de citoyens venus d'une province occupée, venue vous demander de ne pas reconquérir leurs terres. Ils préfèrent vivre sous le joug de l'ennemi plutôt que d'avoir à subir une nouvelle guerre. Les lâches !

- ▶ Baissez l'**Attitude de la Population** de 1 dans chaque **Territoire** contenant au moins 1 **marqueur de Contrôle** Perse.
- ▶ **Mobilisation** : +2
- ▶ **Phase des Monstres** : Oui

24. Les autorités perses répriment les dissidents dans les territoires occupés. C'est une bonne nouvelle ! Plus ils enverront de soldats contre les rebelles, moins ils en auront à envoyer au front contre vos armées !

- ▶ Si votre **marqueur de Victoire** se trouve à gauche du **marqueur d'Invasion** Perse, baissez ce dernier de 1.
- ▶ **Mobilisation** : +3
- ▶ **Phase des Monstres** : Non

FIN DE L'ACTE II

L'acte II – et de fait, la partie – se termine sur une défaite lorsqu'une des situations suivantes se produit :

- Les Perses contrôlent entièrement 2 **Territoires**.



- Un **Monument** est entièrement détruit.



- Les Perses placent un 13^e **marqueur de Contrôle** sur le plateau (leur dernier, deux étant utilisés comme **marqueurs d'Invasion** et de **Mobilisation**).



Vous gagnez dès que :

- Votre **marqueur de Victoire** atteint le 0 sur la **piste d'Invasion**.



- Vous finissez le dernier tour de la partie (après avoir révélé le dernier **pion Action Utilisée**) en contrôlant plus de **Régions** (à la fois bleues et jaunes) que les Perses.



- Tous les **marqueurs de Contrôle** Perses sont retirés du plateau.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

STRUCTURE DU ROUND

TOUR DU JOUEUR

Chaque joueur *peut* effectuer chaque **action standard** une fois et *doit* ensuite effectuer **1 action spéciale** qui reçoit un **pion Action Utilisée**. Le joueur suivant effectue son tour. Dès qu'un joueur effectue une **action spéciale : Construction de Monument**, on résout une **phase des Monstres**, puis une **phase d'Événement**, avant de commencer un nouveau round.

ACTIONS STANDARD (JUSQU'À UNE FOIS CHAQUE)

- **Déplacement des Hoplites** : Déplacez de 1 **Région** un maximum de **Hoplites** égal à la **caractéristique Commandement** de votre **Héros**.
- **Déplacement du Héros** : Déplacez votre **Héros** à travers autant de **Régions** que sa **caractéristique Vitesse** ou sur 1 **étape de Quête**.
- **Adoration** : Placez 1 **Prêtre** de votre **réserve de Prêtres** sur 1 **Monument**. Augmentez la **caractéristique** correspondante de votre **Héros** de 1. Utilisez le **Pouvoir Divin** correspondant.
- **Utilisation d'Artéfacts** : Utilisez n'importe quel nombre de vos **Artéfacts** chargés.

ACTION SPÉCIALE (UNE SEULE, OBLIGATOIRE)

- **Recrutement** : Recrutez jusqu'à 2 **Hoplites** dans chaque **Région** sous votre contrôle contenant une **Cité** (ou jusqu'à 4 à **Sparte**). Vous pouvez **Retrancher** 1 de ces **Hoplites**, si possible.
- **Marche** : Déplacez n'importe quel nombre de vos **Hoplites** non **Retranchés** situés dans 1 **Région** vers 1 **Région** adjacente.
- **Construction de Temple** : Construisez 1 **Temple** dans 1 **Région** sous votre contrôle contenant un **Autel**. Ajoutez 1 **Prêtre** à votre **réserve de Prêtres**. Effectuez une **donne de Bénédiction** si indiqué par la **carte Temple**.
- **Préparation** : Choisissez 2 des options disponibles ci-dessous :
 - Soigner 1 **Blessure** de votre **Héros**.
 - Piocher 1 **carte Combat**.
 - Recruter 1 **Hoplite** dans la **Région** où se trouve votre **Héros**.
- **Usurpation** : Si vous possédez le **pion Gloire** qui correspond à la couleur de la **Région** où se trouve votre **Héros**, vous pouvez en prendre immédiatement le contrôle et y recruter un **Hoplite**.
- **Chasse** : Vous pouvez vous lancer à la **Chasse** d'un **Monstre** qui se trouve dans la même **Région** que votre **Héros**. Piochez autant de **cartes Combat** que la **Force** de votre **Héros**.
- **Construction de Monument** : Construisez 1 niveau d'un **Monument**. Tous les joueurs défaussent leurs **Prêtres** du plateau. Placez autant de **Prêtres** dans votre **réserve de Prêtres** que le nombre de **Temples** sous votre contrôle. Tous les joueurs retirent leurs **pions Action Utilisée** et rechargent leurs **Artéfacts**. Passez à la **phase des Monstres**.

Après n'importe quelle **action spéciale : Construction de Monument** :

PHASE DES MONSTRES

Lancez le **dé de Monstre** pour chaque **Monstre** présent sur le plateau, puis passez à la **phase d'Événement**.

PHASE D'ÉVÉNEMENT

Piochez et résolvez 1 **carte Événement**.

- AJ Carte Quête** : Si un **emplacement de Quête** est disponible, mettez-y la carte piochée et placez le **pion Quête** correspondant dans la **Région** indiquée. Défaussez si aucun **emplacement de Quête** n'est libre.
- BJ Carte Monstre** : Si le **Monstre** ne se trouve pas sur le plateau, placez sa figurine dans la **Région** indiquée par la carte. Si le **Monstre** se trouve déjà sur le plateau, il Évolue. Défaussez si le **Monstre** a déjà été tué.

BATAILLES

1. **Jouer des cartes Combat** : En commençant par le défenseur, les joueurs jouent 1 **carte Combat** à tour de rôle jusqu'à ce que les deux aient passé.
2. **Comparer les Forces d'Armées** : Chacun ajoute le nombre de ses **Hoplites**, la puissance des **cartes Combat**, bonus, **Bénédiction**, **Artéfacts** ou capacités de **Héros**. La plus grande **Force** l'emporte. En cas d'égalité, la victoire va au défenseur.

3. **Pertes et Repli** : Les joueurs des deux camps sacrifient autant de **Hoplites** ayant participé à la **Bataille** que le total de **symboles de Perte** sur les **cartes Combat** qu'ils ont jouées. Le perdant sacrifie un **Hoplite** supplémentaire et doit se replier.
4. **Contrôle** : Le gagnant prend le contrôle de la **Région** où s'est déroulée la **Bataille**.

QUÊTES

Le joueur doit terminer le **déplacement de son Héros** dans une **Région** contenant un **pion Quête** et remplir les conditions pour commencer la **Quête** à n'importe quelle **étape**. Lors de son tour suivant, au lieu de se déplacer, le **Héros** peut avancer de 1 **étape de Quête**. Lorsqu'un **Héros** atteint la dernière **étape de Quête**, cette dernière est résolue. Le joueur reçoit la récompense de **Quête** ainsi que le **pion Gloire** de la couleur de la **Région**.

MONSTRES

Pour infliger un **Dégât** à un **Monstre**, le joueur doit défausser une **carte Combat** qui correspond à l'un des symboles indiqués sur la **fiche du Monstre**. Le joueur place ensuite un marqueur de **Dégât** dans la case appropriée de la **fiche**.

CHASSE

1. **Le Héros Attaque le Monstre** : Le **Héros** doit infliger au moins 1 **Dégât** au **Monstre**. S'il échoue, la **Chasse** se termine immédiatement.
2. **Le Monstre Attaque le Héros** : La personne située à la gauche du joueur actif pioche 2 cartes du paquet **Attaque de Monstre** et en sélectionne une. Le chasseur peut :
 - a) **Défendre** : Il peut jouer suffisamment de **cartes Combat** pour que leur valeur totale soit supérieure ou égale à la puissance de l'attaque du **Monstre**. Le joueur pioche ensuite 2 **cartes Combat**.
 - b) **Ne pas Défendre** : Le joueur résout les effets de la carte **Attaque de Monstre**, puis il pioche 1 **carte Combat**.

La séquence de **Chasse** se répète de la sorte jusqu'à son dénouement et peut se terminer de deux façons :

- AJ Sur une Victoire** : Le **Monstre** subit son dernier **Dégât**.
- BJ Sur un Échec** : Le chasseur ne parvient pas à infliger de **Dégât** lors de l'étape d'attaque du **Héros**. Une carte jouée lors de l'attaque du **Monstre** met fin à la **Chasse** et le chasseur ne parvient pas à s'en défendre.

Le **Héros** subit une quatrième **Blessure**.

Après un échec lors d'une **Chasse**, le **Héros** subit une **Blessure** (si possible).

TROPHÉES DE CHASSE

Lors d'une **Chasse** qui se termine sur un échec, le joueur peut quand même recevoir un trophée s'il a infligé des **Dégâts** sur des symboles **Artéfact** ou **Prêtre**. Si la **Chasse** se termine sur une victoire et qu'il parvient à infliger le dernier **Dégât**, le joueur :

- Reçoit le **pion Gloire** de la couleur de la **Région** dans laquelle la **Chasse** s'est déroulée. Si le pion est détenu par un autre **Héros**, le joueur s'en empare.
- Choisit 1 trophée entre l'**Artéfact** associé à ce **Monstre** et un **Prêtre/Artéfact** issu des **Dégâts** infligés au cours de cette **Chasse**.
- Place la figurine du **Monstre** à côté de sa **fiche de Héros**. Un joueur qui possède trois figurines de **Monstres** gagne la partie.

VICTOIRE

1. **Seigneur de la Guerre de Hellas** : Contrôler 2 **Territoires** (3 dans une partie à 2 joueurs). À 3 joueurs, le **Territoire** bleu n'entre pas dans cette condition de victoire.
2. **Élu des Dieux** : Contrôler 5 **Régions** contenant un **Temple**.
3. **Tueur de Monstres** : Tuer 3 **Monstres**.
4. **Roi des Rois** : Une quatrième condition est activée dès qu'un **Monument** est achevé. 3 **tours** plus tard, le joueur qui contrôle la **Région** contenant le **Monument** achevé gagne la partie.